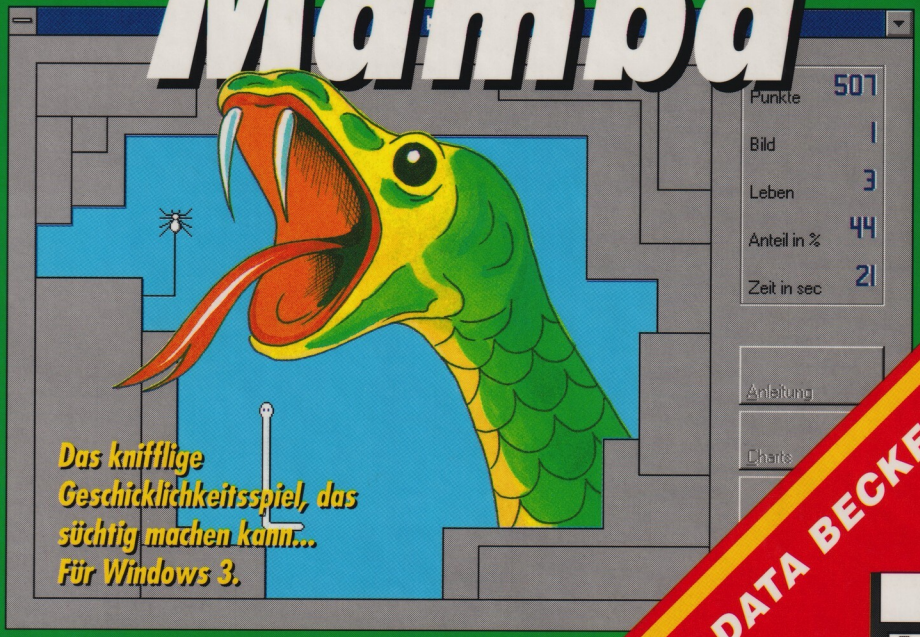
PFIFFIGE PROGRAMME FÜR WENIG GELD

DATA BECKERs GOLDENE SERIE

Mamba



Das knifflige Geschicklichkeitsspiel, das süchtig machen kann... Für Windows 3.

DATA BECKER

Ingo Pahl

MAMBA

DATA BECKER

Copyright © 1991 by DATA BECKER GmbH, Merowingerstr. 30, 4000 Düsseldorf 1

1. Auflage 1991

ISBN 3-89011-887-9

Buchautor: Ingo Pahl

Programmautor: Rüdiger Appel

Umschlaggestaltung: Werner Leinhos • Textverarbeitung und Gestaltung: Heidi Brinkmann • Text verarbeitet mit Word 5.0, Microsoft • Belichtung: MAC GmbH, Düsseldorf • Druck und buchbinderische Verarbeitung: Graphischer Großbetrieb Pößneck, Pößneck

Alle Rechte vorbehalten. Kein Teil dieses Buches darf in irgendeiner Form (Druck, Fotokopie oder einem anderen Verfahren) ohne schriftliche Genehmigung der DATA BECKER GmbH reproduziert oder unter Verwendung elektronischer Systeme verarbeitet, vervielfältigt oder verbreitet werden.

Wichtiger Hinweis

Die in diesem Buch wiedergegebenen Verfahren und Programme werden ohne Rücksicht auf die Patentlage mitgeteilt. Sie sind für Amateur- und Lehrzwecke bestimmt.

Alle Informationen, technischen Angaben und Programme in diesem Buch sowie auf der beigelegten Diskette wurden vom Autor mit größter Sorgfalt zusammengetragen. Der Verlag kann jedoch weder Garantie noch juristische Verantwortung oder irgendeine Haftung für Folgen, die auf fehlerhafte Angaben zurückgehen, übernehmen.

Wichtiger Hinweis

Die in diesem Buch wiedergegebenen Verfahren und Programme werden ohne Rücksicht auf die Patentlage mitgeteilt. Sie sind für Amateur- und Lehrzwecke bestimmt.

Alle Informationen, technischen Angaben und Programme in diesem Buch sowie auf der beigelegten Diskette wurden vom Autor mit größter Sorgfalt zusammengetragen. Der Verlag kann jedoch weder Garantie noch juristische Verantwortung oder irgendeine Haftung für Folgen, die auf fehlerhafte Angaben zurückgehen, übernehmen.

Wichtige Informationen

Es gibt kein Programm, das vollkommen fehlerfrei arbeitet. Davon können und möchten auch wir uns nicht freisprechen. Aus diesem Grund weisen wir darauf hin, daß wir nicht für ein 100% fehlerfreies Arbeiten des Programmes auf Ihrer Anlage garantieren können. Die Gründe hierfür liegen vor allem in den zahlreichen verschiedenen Hardware-Konfigurationen, die von uns in den Tests nie erfaßt werden können. Erst nach Kenntnis von Problemen mit einer bestimmten Konfiguration können wir hier Tests vornehmen und durch entsprechende Programmänderungen dafür Sorge tragen, daß das Programm auch auf dieser Konfiguration problemlos läuft. Durchgehende Programmfehler, die unabhängig von unterschiedlichen Konfigurationen auftreten, leiten wir sofort an den Autor weiter, damit sie in einer neuen Programmversion behoben werden können. Falls uns nach Drucklegung noch wichtige Informationen zur Bedienung des Programms bekannt werden, die im Buch selbst keine Berücksichtigung mehr finden konnten, nehmen wir diese in eine sogenannte »Liesmich-Datei« auf. Wir empfehlen Ihnen daher, sich diese Datei (sofern vorhanden) über den DOS-Befehl

```
Type liesmich.txt
```

oder

```
type readme.txt
```

auf dem Bildschirm anzeigen zu lassen. Beachten Sie bitte außerdem, daß DATA BECKER zu der beiliegenden Programmdiskette keinerlei telefonischen oder schriftlichen Support anbieten kann.

Inhaltsverzeichnis

1. INSTALLATION **13**

1.1 Systemvoraussetzungen 15
1.2 Erstellen einer Sicherheitskopie 15
1.3 Kopieren auf Festplatte 16
1.4 Einbindung in Windows 18
1.5 Programm starten 21
1.6 Programm beenden 24

2. DAS SPIEL **25**

2.1 Die Regeln 27
2.2 Die Bedienung 29
2.3 Spielstrategien 32
2.4 Löschen der Charts 33

STICHWORTVERZEICHNIS **39**

Inhaltsverzeichnis

1. INSTALLATION 13

1.1 Systemvoraussetzungen 15
1.2 Erstellen einer Sicherheitskopie 15
1.3 Kopieren auf Festplatte 16
1.4 Einbindung in Windows 18
1.5 Programm starten 21
1.6 Programm beenden 24

2. DAS SPIEL 25

2.1 Die Regeln 27
2.2 Die Bedienung 29
2.3 Spielstrategien 32
2.4 Lösen der Chars 33

STICHWORTVERZEICHNIS 39

1. Installation

In diesem Kapitel erfahren Sie grundlegende Dinge, um Mamba spielen zu können. Sie lesen hier, welche Betriebssystem-Voraussetzungen bestehen. Außerdem wird dargestellt, wie Sie dieses Programm in Windows einbinden, wie das Programm gestartet und beendet wird.

1.1 Systemvoraussetzungen

Mamba ist speziell für Windows 3.0 entwickelt worden und darum auch nur mit dieser Oberfläche lauffähig. Vorausgesetzt wird eine EGA- oder eine VGA-Grafikkarte. Weitere Anforderungen werden jedoch nicht gestellt; ist Windows lauffähig, ist auch Mamba lauffähig.

Es ist beim Spielen mit Mamba hilfreich, wenn Sie Grundkenntnisse im Umgang mit Windows besitzen; sie werden weitestgehend vorausgesetzt.

1.2 Erstellen einer Sicherheitskopie

Um Ihnen unötigen Ärger zu ersparen, sollten Sie als erstes eine Sicherheitskopie der mitgelieferten Diskette anlegen. Sie können hierzu den DISKCOPY-Befehl von DOS verwenden.

Die Zieldiskette braucht nicht formatiert zu sein, sie wird ggf. von DISKCOPY formatiert. Geben Sie folgenden Befehl ein:

```
Diskcopy A: A:
```

Soll von Laufwerk B: kopiert werden, wird lediglich das A: durch ein B: ersetzt.

Verwahren Sie die Originial-Diskette gut, und arbeiten Sie nur noch mit der Sicherheitskopie. Sollte die Kopie in irgendeiner Form beschädigt werden, so ist es ein leichtes, eine neue Kopie von dem hoffentlich unbeschädigten Original zu erstellen.

1.3 Kopieren auf Festplatte

Nachdem Sie nun eine Sicherheitskopie von Ihrer Diskette erstellt haben, sollten Sie Mamba von der Diskette auf die Festplatte kopieren. Dies ist zwar nicht zwingend notwendig, erleichtert die weitere Arbeit aber ungemein.

Sie können hierzu den COPY-Befehl von DOS verwenden. Begeben Sie sich zunächst in das Verzeichnis, in welches das Programm kopiert werden soll (gewöhnlich das Windows-Verzeichnis), und geben Sie folgenden Befehl ein:

```
Copy A:\*.*
```

Befindet sich die Diskette in Laufwerk B:, wird lediglich das A: durch ein B: ersetzt.

Sollten Sie Mamba in ein eigenes Verzeichnis kopieren wollen, so muß dieses vorher erzeugt und wiederum zum aktuellen Verzeichnis erklärt werden. Hierzu können Sie ebenfalls DOS-Befehle verwenden. Die Befehlsfolge, um ein Verzeichnis mit dem Namen MAMBA zu erzeugen und dieses zum aktuellen Verzeichnis zu erklären, lautet wie folgt:

```
md Mamba
cd Mamba
```

Vorzugsweise sollten Sie das neue Verzeichnis als ein Unterverzeichnis des Windows-Verzeichnisses wählen. So können Sie später an der Position des Verzeichnisses erkennen, ob es sich um ein reines DOS-Programm oder um ein Windows-Programm handelt. Sie erreichen dies, indem Sie sich vor der Erzeugung des neuen Verzeichnisses in das Windows-Verzeichnis begeben. Nachfolgend finden Sie den kompletten Verlauf einer Kopie auf Festplatte abgebildet. Die Diskette befindet sich hierbei im Laufwerk B:, während sich das Windows-Verzeichnis auf Laufwerk D: befindet.

```
C:\>d:

D:\>cd windows

D:\WINDOWS>md mamba

D:\WINDOWS>cd mamba

D:\WINDOWS\MAMBA>copy b:*.*
B:MAMBA.EXE
        1 file(s) copied

D:\WINDOWS\MAMBA>dir

 Volume in drive D has no label
 Volume Serial Number is 16A1-8088
 Directory of D:\WINDOWS\MAMBA

.            <DIR>      05-03-91  10:21a
..           <DIR>      05-03-91  10:21a
MAMBA    EXE     51712 04-26-91   8:55p
        3 file(s)      51712 bytes
                     3397632 bytes free

D:\WINDOWS\MAMBA>
```

Abb. 1: Die Kopie auf Festplatte

1.4 Einbindung in Windows

Grundsätzlich können Windows-Programme über den Datei-Manager von Windows gestartet werden. Es gibt jedoch eine einfachere Methode zum Programmstart, nämlich über ein Icon. Bei einem Icon handelt es sich um eines dieser kleinen Sinnbilder, über das Sie Programme in Windows direkt starten können.

Ein solches Icon wird in der Regel vom jeweiligen Programm selber zur Verfügung gestellt. Windows muß jedoch erst mitgeteilt werden, wo sich ein solches Programm befindet. Außerdem muß entschieden werden, in welcher Programm-Gruppe das Icon des jeweiligen Programms aufgeführt werden soll. Diesen Vorgang bezeichnet man als Einbindung in Windows.

Am einfachsten ist dies über das Windows-Setup in Windows 3.0 zu erreichen. Nachdem das Windows-Setup gestartet wurde (überlicherweise befindet es sich in der Hauptgruppe des Programm-Managers), kann über *Anwendungen installieren* im *Optionen*-Menü ein Durchsuchen der angegebenen Laufwerke nach Anwendungen, die Windows unterstützen, veranlaßt werden. Die Tastenkombination hierfür ist [Alt]+[O], gefolgt von [A].

Im Anschluß daran erscheint ein Fenster, in dem eingestellt wird, welche Laufwerke nach Anwendungen durchsucht werden sollen. Sie können alle Laufwerke - diese Einstellung ist vorgegeben - durchsuchen oder nur einzelne.

Bewegen Sie den Mauszeiger direkt neben *alle Laufwerke* auf das Symbol mit dem Pfeil nach unten, und drücken Sie die linke Maustaste. Sie erhalten eine Liste der möglichen Laufwerke.

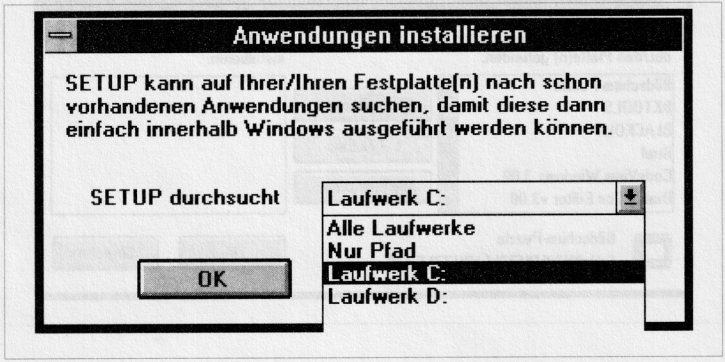


Abb. 2: Laufwerke wählen im Windows-Setup

Wählen Sie den passenden Eintrag, und klicken Sie *OK* an. Der Tastaturbenutzer kommt zum gleichen Ziel, indem er mit [↑] und [↓] den Eintrag wählt und danach [Return] betätigt.

Sie können anhand des Fensters, welches vom Programm geöffnet wird, nachvollziehen, wie die angegebenen Laufwerke nach Anwendungen durchsucht werden. Nach einer gewissen Zeit erscheint ein neues Fenster, in dem in der linken Hälfte eine Liste der An-

wendungen, die gefunden wurden, dargestellt wird. Suchen Sie Mamba aus der Liste heraus, selektieren Sie es, und klicken Sie anschließend *Hinzufügen* an.

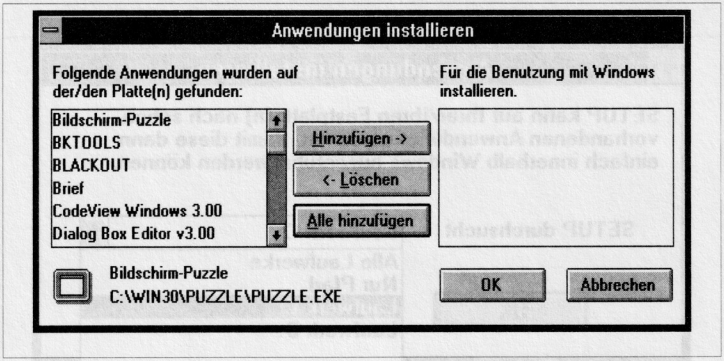


Abb. 3: Anwendungen installieren

Ohne Maus benutzen Sie [↑] und [↓], um den Eintrag herauszusuchen, wählen mit der Leertaste und drücken [Alt]+[H], um ihn hinzuzufügen. Die eigentliche Installation bzw. das Einbinden starten Sie durch Anklicken von *OK*. Der Tastaturbenutzer drückt solange [Tab], bis *OK* aktiv ist, und betätigt dann [Return].

Der erfahrene Windows-Anwender kann die durch die Durchsuchung der Festplatte verursachte Wartezeit umgehen, indem er die *Neu*-Funktion aus dem *Datei*-Menü des Programm-Managers verwendet.

Aktivieren Sie zunächst die Programm-Gruppe, in die das Icon aufgenommen werden soll. Nachdem Sie die *Neu*-Funktion aufgerufen haben, werden Sie gefragt, ob Sie eine neue Programm-Gruppe oder ein neues Programm anmelden wollen.

Haben Sie vorher eine Programm-Gruppe aktiviert, ist hier *Programm* vorgegeben, was nur durch *OK* bestätigt zu werden braucht. Im Anschluß erscheint folgendes Fenster:

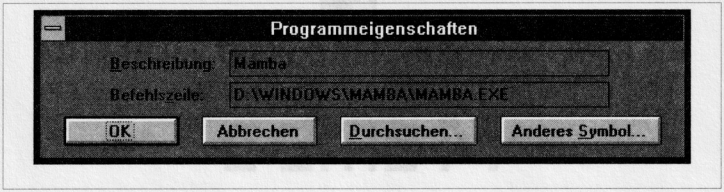


Abb. 4: Programmeigenschaften

Tragen Sie einfach den kompletten Pfad zu dem Programm im *Befehlszeile*-Kasten ein, oder verwenden Sie die *Durchsuchen*-Funktion.

1.5 Programm starten

Wenn Sie Mamba eingebunden haben, befindet sich in der Gruppe *Spiele* ein Icon mit dem Namen "Mamba". Bewegen Sie den Mauszeiger darauf, und drücken Sie zweimal kurz aufeinanderfolgend die linke Maustaste (Doppelklick).

Abb. 5: Das Mamba-Icon

Über die Tastatur benutzen Sie die Pfeil-Tasten, um Mamba auszuwählen, und zur Ausführung `Return`. Das Fenster, welches von Mamba daraufhin geöffnet wird, finden Sie nachfolgend abgebildet.

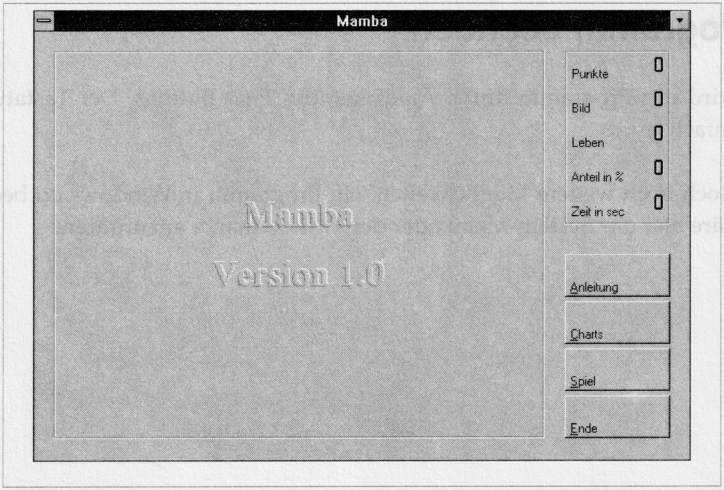


Abb. 6: Mamba nach dem Start

Wenn Sie dieses Programm nicht eingebunden haben, kann es mit Hilfe des Datei-Managers dennoch gestartet werden. Näheres über das Starten von Programmen entnehmen Sie bitte den Windows-Handbüchern bzw. der Hilfe-Funktion von Windows, die mit F1 zu erreichen ist.

1.6 Programm beenden

Beendet wird das Programm durch Anklicken des *Ende*-Buttons. Der Tastaturbenutzer betätigt einfach [E].

Es gibt jedoch noch weitere Möglichkeiten, ein Programm in Windows zu beenden. Als Beispiel wäre hier das System-Menü oder der Task-Manager anzuführen.

2.
Das Spiel

In diesem Kapitel erfahren Sie näheres zum Spiel. Die Regeln und die Bedienung des Spiels werden erläutert, Spielstrategien vermittelt und aufgezeigt, wie die Charts gelöscht werden können.

2.1 Die Regeln

Der Spieler nimmt die Rolle einer Spinne ein, die versucht, ihrem Gegner, einer sich im Spielfeld bewegenden Schlange, Territorrium streitig zu machen. Diese Schlange ist eine Mamba, daher auch der Name des Spiels. Der Anwender bewegt die Spinne über das Spielfeld und trennt mit Hilfe des Spinnfadens Gebiete für sich ab. Ein Gebiet gehört der Spinne, wenn es mit dem Spinnfaden vollständig markiert ist.

Aber Vorsicht! Verlassen Sie den Spielfeldrand oder Ihre bisherigen Gebiete, können Sie von der Schlange gebissen werden, was den sofortigen Tod zur Folge hätte. Die Spinne ist in Sicherheit, wenn das neue Gebiet vollständig abgesteckt bzw. die Spinne auf ihr eigenes Gebiet zurückgekehrt ist.

Haben Sie es geschafft, der Schlange mehr als 79% ihres Gebietes streitig zu machen, haben Sie gewonnen, und es beginnt eine neue Runde.

Zu Beginn jeder Runde besitzen Sie nichts weiter als den Spielfeldrand. Die Spinne muß dann innerhalb von dreißig Sekunden ein neues Gebiet für sich abgesteckt haben, sonst verliert sie eines ihrer insgesamt drei kostbaren Leben. Hat die Spinne alle Leben verloren, ist das Spiel zu Ende, und Sie müssen von vorne beginnen.

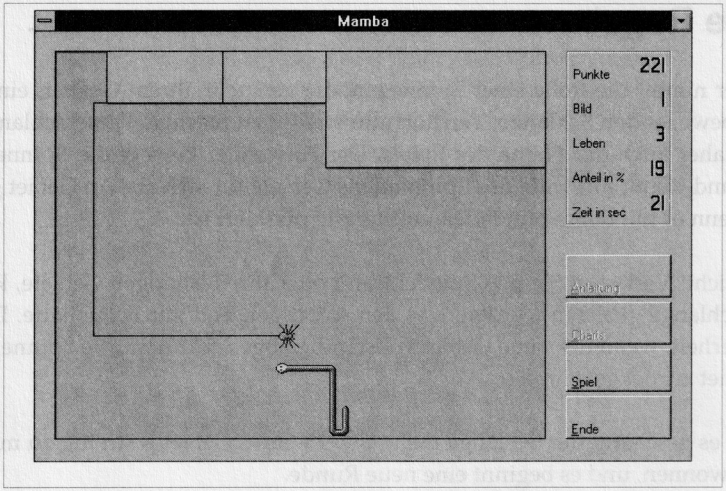


Abb. 7: Das Spiel

Es gibt im Prinzip keine Spielbegrenzung, außer der der drei Leben. Allerdings wird die Schlange von Runde zu Runde agressiver und entfernt sich immer seltener weit von der Spinne. Sie haben somit immer weniger Gelegenheit, größere Gebiete mit einem Mal für sich zu markieren und müssen folglich auch immer schneller reagieren.

Sie erhalten für jedes abgetrennte Gebiet Punkte. Haben Sie eine Runde mit 80% der Spielfläche oder mehr für sich abgeschlossen, erhalten Sie entsprechend mehr Punkte. Nachdem Sie alle Leben verloren haben, wird überprüft, ob Sie genügend Punkte erreicht haben, um in die Charts (Liste der besten Spieler) aufgenommen zu werden. Sollte dies der Fall sein, werden Sie nach einem Namen gefragt, unter dem Sie in den Charts erscheinen möchten.

In den Charts haben insgesamt zehn Spieler Platz.

2.2 Die Bedienung

Gesteuert wird die Spinne über die Pfeil-Tasten. Drücken Sie die rechte Pfeiltaste, bewegt sich die Spinne nach rechts, drücken Sie die linke Pfeiltaste, bewegt sich die Spinne nach links usw. Mit der `Leertaste` haben Sie die Möglichkeit, die Spinne anzuhalten. So können Sie einen Moment ausharren, wenn die Schlange zu nah ist, um die eigenen Gebiete zu verlassen, und abwarten, bis diese sich wieder entfernt.

Gestartet wird das Spiel über den *Spiel*-Button.

Die Spinne beginnt immer in der linken oberen Ecke des Spielfeldrahmens, die Mamba indessen wird zufällig im Spielfeld positioniert. Der *Spiel*-Button bleibt während des Spiels aktiv, dient aber dazu, das laufende Spiel abzubrechen, ohne Mamba zu verlassen.

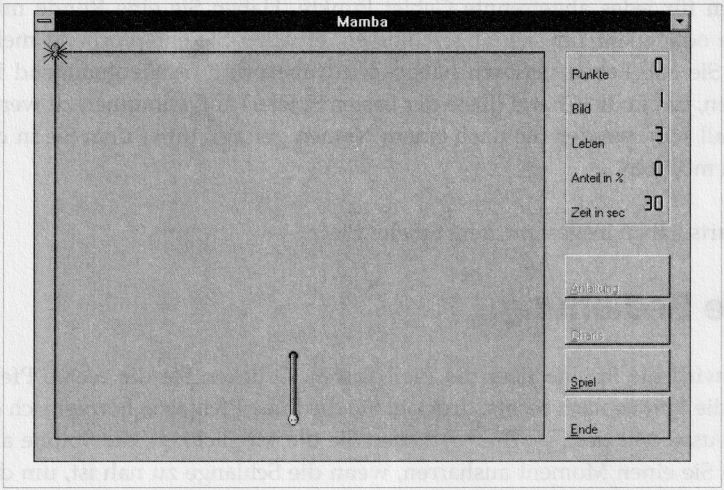


Abb. 8: Ein neu begonnenes Spiel

Im Verlauf des Spiels werden Ihnen in der rechten oberen Hälfte des Programmfensters einige Informationen über den aktuellen Spielstand angezeigt. So erfahren Sie hier Ihre derzeitige Punktezahl und das wievielte Bild bzw. die wievielte Runde Sie gerade spielen. Des weiteren erfahren Sie hier, wie viele Leben Ihnen noch zur Verfügung stehen, sowie den Anteil der Gebiete in Prozent, die Sie bereits für sich beanspruchen können.

Schließlich wird aufgezeigt, wieviele Sekunden noch verbleiben, bis ein neues Gebiet markiert sein muss.

Der *Ende*-Button, wie bereits in ersten Kapitel erwähnt, beendet das Programm, dabei spielt es keine Rolle, ob ein Spiel läuft oder nicht. Mit dem *Anleitung*-Button erhalten Sie eine Kurzanleitung des Spiels. Betätigen Sie den *Charts*-Button, so werden Ihnen die derzeitigen zehn besten Spieler angezeigt.

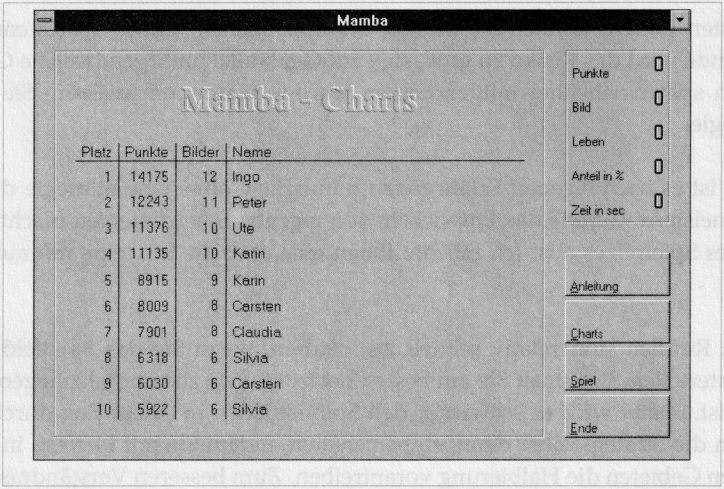


Abb. 9: Die Charts

Sowohl der *Anleitungs*-Button als auch der *Charts*-Button sind während des Spiels inaktiv und können nicht betätigt werden. Möchten Sie das laufende Spiel unterbrechen, um später fortzufahren, so können Sie das Spielfenster über den Verkleinerungs-Button >> zum Icon verkleinern. Als Icon läuft das Spiel nicht weiter, erst wenn Sie es durch einen Doppelklick reaktivieren, fährt das Spiel fort.

2.3 Spielstrategien

In den ersten Bildern können Sie munter drauflos spielen, jedoch spätestens nach der dritten Runde wird das Risiko zu groß, sich auf Geplänkel um irgendwelche Gebiete, die womöglich später nebenher mitgenommen worden wären, einzulassen. Sie benötigen eine Strategie.

In der Tat ist es nach eigenen Erfahrungen unmöglich, ohne eine Strategie die höheren Level zu meistern. Gerade das Entwickeln von eigenen Spielstrategien macht den größten Teil des Spielreizes aus. Ich möchte Ihnen eine einfache Strategie mit auf den Weg geben:

Die ersten Runden sind relativ schnell zu schaffen, wenn Sie das Spielfeld jeweils in Hälften unterteilen. Beginnen Sie am besten horizontal, da die zurückzulegende Strecke so kürzer ist. Später wird es schwierig, den Spinnenfaden in einem Zug durchzuziehen. Sie können die Strategie aber dennoch beibehalten, indem Sie mit kleinen, in sich abgeschlossenen Gebieten die Halbierung vorantreiben. Zum besseren Verständnis finden Sie dieses Prinzip nachfolgend abgebildet.

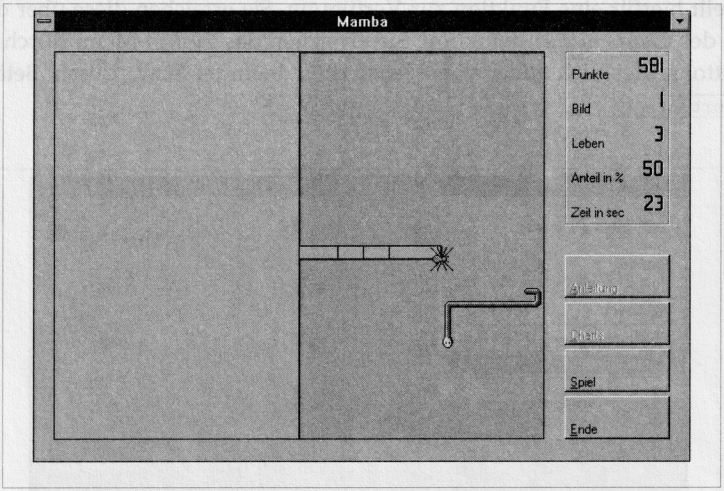


Abb. 10: Halbierung mit Vorantreiben

2.4 Löschen der Charts

Sollten Sie einmal einen Wettkampf zwischen mehreren Spielern veranstalten wollen, so wäre es sinnvoll, die Charts zu löschen. Auf diese Weise würde sichergestellt, daß jeder der Spieler in die Charts gelangt.

Mamba stellt hierfür eine Funktion zur Verfügung. Sie erreichen diese über das *System*-Menü mit der *Charts löschen*-Funktion. Sie erreichen das *System*-Menü durch Anklicken des - -Buttons, der sich links vom Fenstertitel befindet bzw. durch Betätigen von `Alt` + `Leertaste`.

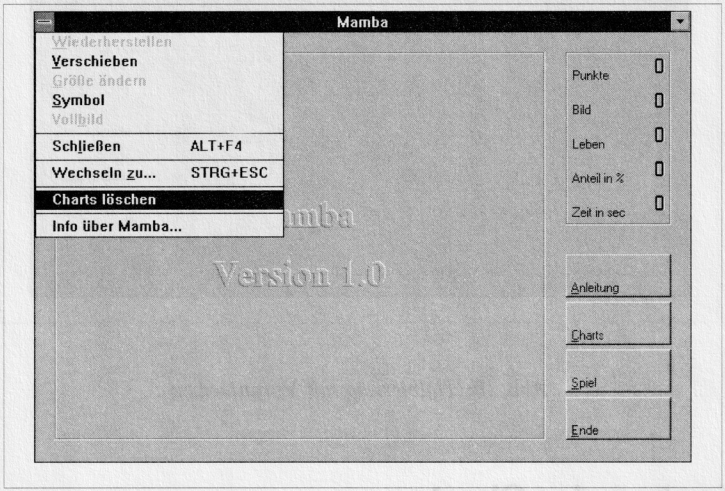


Abb. 11: Das System-Menü

Hinweis

Bitte beachten Sie, daß einmal gelöschte Charts unwiederbringlich verloren sind!

Stichwortverzeichnis

79% 27

Bild 30

Charts 29
COPY-Befehl 16

Datei-Manager 23
DISKCOPY-Befehl 15
Doppelklick 21
DOS-Programm 17
Dreißig Sekunden 27

Ende 24

Gebiet 27
Grundkenntnisse 15

Hilfe-Funktion 23

Icon 18

Kurzanleitung 31

Leben 27
Leertaste 29

Oberfläche 15

Pfeil-Tasten 22, 29
Programm-Gruppe 21
Punkte 29

Runde 27, 30

Sicherheit 27
Sicherheitskopie 15
Spiel-Button 29
Spielbegrenzung 28
Spielfeldrand 27
Spielstand 30
Spinnfaden 27
System-Menü 24

Task-Manager 24
Territorrium 27

Windows-Programm 17
Windows-Verzeichnis 17

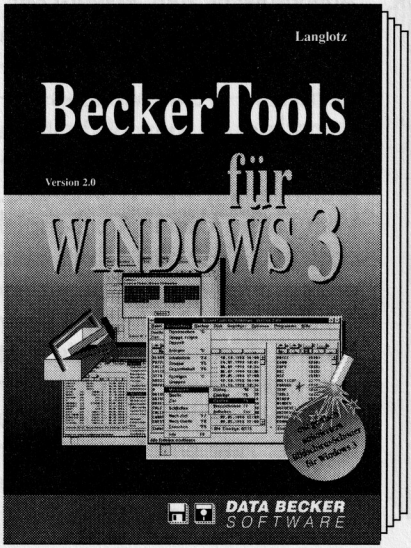
Umfassende Informationen für den Power-User.

Erfolg läßt sich auch an Zahlen ablesen: Das große Buch zu Word für Windows macht es Einsteigern und Aufsteigern jetzt bereits in der dritten Auflage leicht, zum „Power-User" zu werden. Auf fast 1.000 Seiten finden Sie alle denkbaren Informationen – vom Windows-Einsteigerkurs bis zum 300seitigen (!) Teil über die Makro-Programmierung mit WordBASIC. Vom ersten kleinen Textbeispiel geht es Schritt für Schritt zum professionellen Arbeiten – dem Erstellen eines Briefes und einer Zeitung. Besonders praktisch ist das große Buch zu Word für Windows durch die mitgelieferte Diskette: Hier erhalten Sie unter anderem eine sofort einsetzbare Adreßverwaltung.

Ebel/Retzlaff
Das große Buch zu Word für Windows 1.1
Hardcover, 965 Seiten, inkl. Diskette, DM 79,-
ISBN 3-89011-390-6

BeckerTools für Windows 3: jetzt noch perfekter!

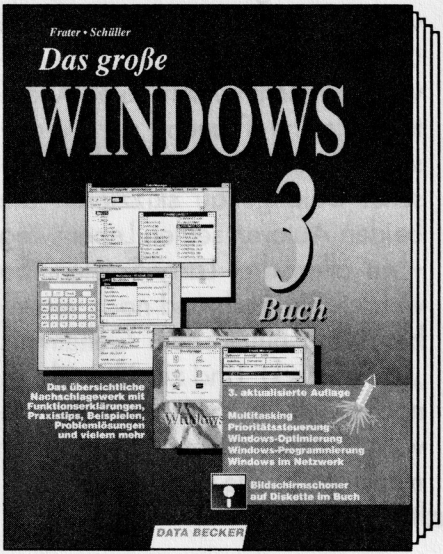
Rund 100 praktische Funktionen, die Optionen noch nicht einmal mitgezählt: Der perfekte Windows-Assistent ist noch umfangreicher geworden. Die neueste Version 2.0 bietet Ihnen z.B. einen Packalgorithmus mit einer sagenhaften Komprimierungsrate von bis zu 90%, eine sichere Virenschutz-Funktion, eine zuverlässige Paßwortsperre, einen praktischen Binär-Editor für Dateien, Festplatten und Disketten sowie eine exzellente Gruppenfunktion zum Zusammenfassen ganzer Dateigruppen auch aus verschiedenen Verzeichnissen. Alle Funktionen stehen Ihnen in nur einem rundum gelungenen Programm zur Verfügung. Über die intuitive Benutzeroberfläche finden auch Einsteiger sofort die Features, die sie benötigen.



Langlotz
BeckerTools für Windows 3
DM 99,- (unverb. Preisempf.)
ISBN 3-89011-813-5

Windows 3: So wird die Arbeit zum Vergnügen!

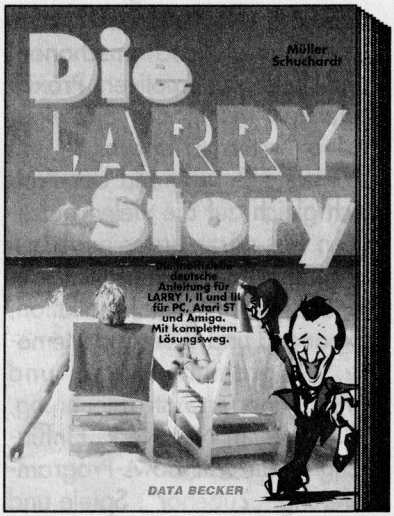
Das große Windows-3-Buch – so übersichtlich und verständlich wie Windows selbst. Wegen des großen Erfolgs jetzt bereits in der dritten Auflage und mit attraktiven Neuheiten auf Diskette: etwa zwei Bildschirmschonern und Hintergrundmotiven. Praxisorientiert macht der Einsteiger seine ersten Erfahrungen mit Windows 3, während der Profi sich gleich auf die vielen nützlichen Tips stürzt, um seine Arbeit noch effektiver zu gestalten. Die Inhalte im einzelnen: Installation, Expanded und Extended Memory, Programm-, Datei- und Druckmanager, Systemsteuerung, Windows im Netzwerk, Einführung in die Windows-Programmierung, „Zubehör", Spiele und Windows-Anwendungen (Excel, PageMaker, WinWord etc.).



Frater/Schüller
Das große Windows-3-Buch
Hardcover, 973 Seiten, inkl. Diskette, DM 59,-
ISBN 3-89011-287-0

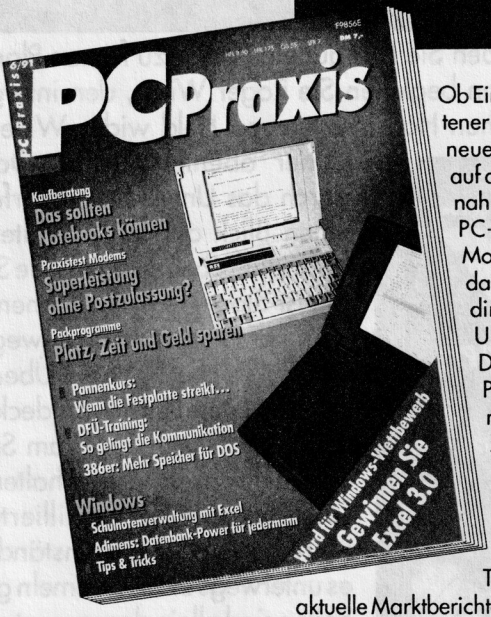
Mit Larry im Dschungel – auch der Großstadt

Die Larry-Story ist unterhaltsame Lektüre für jeden, der schon immer Larry Laffer kennenlernen und mit ihm durch digitale Welten streunen wollte. Hier finden Sie alles, was Sie über dieses einzigartige Computerwesen wissen müssen: seine Abenteuer, seine Frauen, sein Wortschatz, seine Träume und Wünsche. Detailgenau skizzieren die beiden Autoren seinen Lebensweg – zu allen drei Larry-Spielen. So werden Sie nach und nach verstehen, was hinter dem Geheimnis „Larry" steckt. Und zur Not gibt es noch einen Abschnitt, der Ihnen die vollständigen Lösungswege der einzelnen Spiele verrät.



Müller/Schuchardt
Die Larry-Story
160 Seiten, DM 19,80
ISBN 3-89011-188-2

Monat für Monat ein Stück Praxis zu Ihrem PC.



Ob Einsteiger, Fortgeschrittener oder Profi – wer die neuesten Entwicklungen auf dem PC-Markt praxisnah miterleben will, liest PC-Praxis. Monat für Monat. Hier finden Sie das Know-how, das Sie direkt nutzen können. Unter Rubriken wie DOS-Praxis, PC Intern, PC-Tuning, Druckerklinik oder Software-Praxis bekommen Sie Informationen rund um Ihren PC. Immer verbunden mit zahlreichen praktischen Tips und Tricks. Dazu aktuelle Marktberichte, schonungslose Produkttests und gut recherchierte Hintergrund-Berichte. Eben eine PC-Zeitschrift, bei der der Name Programm ist: PC-Praxis in purer Form.

Holen Sie sich diese Praxis!
Monat für Monat neu im Zeitschriftenhandel

Alles roger, Roger: Travels in Space & Time

Haben Sie Lust auf eine Reise zu fernen Planeten? Dann begleiten Sie Roger Wilco, den intergalaktischen Hausmeister und Held wider Willen, auf seiner abenteuerlichen Odyssee durch das Universum. Werfen Sie einen Blick auf ferne Welten und exotische Lebensformen. Die Space-Quest-Story I - IV bietet Ihnen dazu den kompletten Lösungsweg und viele hilfreiche Tips zum Überleben im All, ohne Ihren Entdeckungsdrang und Ihren Spaß am Spielen einzuschränken. Sie erhalten beispielsweise eine detaillierte Beschreibung aller Gegenstände, die es unterwegs einzusammeln gilt. 35 Seiten sind allein dem neuesten vierten Teil der Serie gewidmet.

Darr
Die Space-Quest-Story
158 Seiten, DM 19,80
ISBN 3-89011-280-3

PC-Original-Software

Viel Leistung für wenig Geld

MAMBA – *das knifflige Geschicklichkeitsspiel, das süchtig machen kann... (für Windows 3)*

Bauen Sie ein Spinnennetz, und fangen Sie MAMBA, die Schlange!
Kein brutales Action- oder sinnloses Ballerspiel, sondern Geschick und starke Nerven brauchen Sie für das Geschicklichkeitsspiel unter Windows.

Fangen Sie die sich im Spielfeld bewegende Schlange ein, ohne dabei gebissen zu werden. Bewegen Sie die Spinne über das Spielfeld, und versuchen Sie mit Hilfe des Spinnenfadens, Gebiete für sich abzutrennen. Aber Sie müssen den hartnäckigen Nachstellungen der Schlange entkommen, denn sonst verlieren Sie eines Ihrer drei Spinnenleben. Auch wenn Sie untätig bleiben, läuft die Lebenszeit Ihrer Spinne unweigerlich ab.

Erobern Sie aber das Spielfeld, gelangen Sie in die nächste Spielrunde und dann in die nächste .... Aber Vorsicht: MAMBA wird immer zorniger!

Systemvoraussetzungen:
- *IBM-kompatibler PC/XT/AT/386/486*
- *Festplatte*
- *MS-Windows ab Version 3.0*
- *EGA-, VGA-Grafikkarte*

Unverbindliche Preisempfehlung DM 29,80

ISBN 3-89011-887-9